

IMPOSSAMOLE™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette

Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit. The program will load and run automatically.

CBM 64/128 Disk

Insert disk into drive. Type **LOAD***.1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48K

Type **LOAD***** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 128K +2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

AMSTRAD Cassette

Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** key simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

AMSTRAD Disk

Insert disk into the drive, label side up. Type **CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM AMIGA

Insert the program on your TV/Monitor and then your computer.

1. Insert the game disk into DIF or the built in disk drive.

2. Ensure the joystick is connected to joystick port +2.

3. The game will now load automatically.

ATARI ST

1. Insert disk into the disk drive.

2. Ensure the joystick is connected to joystick port +1.

3. Switch on your TV/Monitor and then your computer.

4. The game will now load automatically.



Monty lay back on his sunlounger and contemplated his situation. His previous adventures had financed these last few years of utter bliss. He had everything that a man could want. His own island in the south, more money than a mole could ever dig - paradise! Listening to the clear blue sea lapping by his furry feet, he surveyed his surroundings and saw nothing but unspiced beauty. In the last few days, thoughts had appeared in his mind... He somehow missed the days of his adulthood.

Monty closed his eyes and decided to take forty winks. Then the sun seemed to dim on his eyelids... Just a passing cloud? he thought. But within seconds, the whole island was shrouded in darkness. Opening his eyes he saw that the island was covered by a thick cloud. From the cloud, rays of light beamed out which seemed and darted over the terrain as though they were looking for something. He saw a ray of light advancing towards him and felt butterflies erupting inside a frenzy in his stomach.

The light settled on his shivering body, smarting his eyes with its searing brightness. Then the voice came....

'Monty Moie.

Monty had been teleported into an alien spacecraft and found himself in the presence of two shadowy figures.

'Who are you?' asked Monty.

The reply came:

'You need know... you are the chosen one.'

'What for?' replied Monty.

'You have been selected to vanquish the Five Guardians.'

'What Five Guardians?' Monty replied.

'The ones who stole our sacred scrolls of eternal life, without which our planet will not survive.'

'Sounds exciting!' thought Monty.

'But how can I defeat these Guardians?'

'We will give you the use of our sacred super powers. Use them wisely little moie!'

The adventure begins.....



HOW TO PLAY THE GAME

The game is played over five levels. You are able to select levels 1 - 4 at random, but to play level 5, you must have completed the previous four levels.

Each level contains food and supplies to help you on your travels. You may find a friendly shop keeper. Spend your money wisely.

Weapons can be collected and their strength upgraded when certain items are discovered. The weapons are numbered and each can be upgraded. Items have been positioned on each level. Every area must be explored.

Super Weapons: Only one per level. Use only as last resort.

Good luck in this, the first of Impossamole's adventures. The playing tips have been kept to a minimum. The surprises are numerous and need to be experienced. Look out for our friendly Super Hero in his further adventures.



INSTRUCTIONS FOR IMPOSSAMOLE

SPECTRUM

Keyboard Controls

Z - Move Left

Q - Move Up/Down

B - Fire

Q - Quit

SPACE BAR - Super Weapon or use Kempston, Cursor or Interface 2 joysticks.

AMSTRAD

Keyboard controls are the same as the Spectrum version or use the joystick.

COMMODORE 64

All movement is controlled by the joystick in port 2.

P-PAUSE

SPACE BAR - Super Weapon

Select between music and sound fix on the joystick using the joystick.

ATARI ST AND COMMODORE AMIGA

All movement is controlled by the joystick.

CTRL - Pause

SPACE BAR - Super Weapon

Select between music and sound fix on the title screen using the joystick.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S10 4FS.

© 1990. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.



IMPOSSAMOLE™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 Cassette

Introduire la cassette dans la magnétothèque. Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP** puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

CBM 64/128 Disquette

Introduire la disquette. Tapez **LOAD***.1** et appuyez **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

SPECTRUM 48K

Tapez **LOAD***** et appuyez **ENTER** puis la touche **PLAY** au magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

SPECTRUM 128K +2

Utiliser le chargeur comme d'habitude.

AMSTRAD Cassette

Introduire la cassette dans la magnétothèque. Appuyer simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche **ENTER**. Puis enfiler la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite il importe que vous touchiez du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

AMSTRAD Disquette

Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Tapez **CPM** et appuyez **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

COMMODORE AMIGA

1. Allumez votre moniteur et ensuite votre ordinateur.

2. Introduisez la disquette de jeu dans le lecteur DIF ou le lecteur de disquettes incorporé.

3. Vérifiez qu'il balai soit branché sur le port +2 du manche à balai.

4. Le jeu se chargera automatiquement.

ATARI ST

1. Introduisez la disquette dans le lecteur de disquettes.

2. Vérifiez qu'il balai soit branché sur le port +1 du manche à balai.

3. Allumez votre moniteur et ensuite votre ordinateur.

4. Le jeu se chargera automatiquement.



Monty se renversa sur sa chaise longue et se mit à réfléchir à sa situation. Ses aventures précédentes lui avaient permis de financer ces quelques années de bonheur absolu. Il avait tout ce qu'une taupe pouvait désirer. Sa propre île au soleil, plus d'argent qu'une taupe puisse jamais dépenser, le paradis! En écoutant la mer bleue et transparente couler sous ses pattes velues, il embrassa du regard les alentours, et tout ce qu'il vit n'était que beauté intacte. Ces derniers jours, des pensées lui traversèrent l'esprit - d'une certaine façon, il regrettait le temps de ses aventures.

Monty ferma les yeux et décida de s'offrir deux heures quantes fois. Soudain, il lui sembla que le soleil ne chauffait plus aussi fort sur ses paupières. "Juste un nuage qui passe", pensa-t-il. Mais à quelques secondes, l'île toute entière était plongée dans l'obscurité. En ouvrant les yeux, il vit que l'île était recouverte par un énorme nuage. De ce nuage, des rayons de lumière se dégageaient, s'élevant et tourbillonnant au-dessus du sol, comme à la recherche de quelque chose. Il vit tout autour de lumière s'élever vers lui et il fut pris d'un trac frénétique. La lumière enveloppa son corps tremblant, lui brûlant les yeux de son éclat intense. Puis la voix s'éleva....

'Monty Moie.'

Monty avait été téléporté dans un vaisseau spatial extra-terrestre et se retrouvait en présence de deux silhouettes indistinctes.

'Qui êtes-vous?' demanda Monty.

La réponse se fit entendre:

'Il est inutile que tu saches. C'est toi qui a été choisi.'

'Pour quoi faire?' demanda Monty.

'Ce n'est pas pour vaincre les Cinq Gardiens.'

'Quels Cinq Gardiens?' demanda Monty.

'Ceux qui ont volé nos manuscrits sacrés de vie éternelle, sans lesquels notre planète ne peut survivre.'

'Ce n'est pas passionnant?' pensa Monty.

'Mais comment puis-je vaincre les Gardiens?'

'Tu pourras te servir de nos super pouvoirs sacrés. Utilise-les avec sagesse, petite taupe!'

L'aventure commença.....



COMMENT JOUER

Le jeu se joue sur cinq niveaux. Le choix de l'ordre avec lequel vous jouez les niveaux de 1 à 4, mais pour le niveau 5, vous devez avoir terminé les quatre niveaux précédents.

Chaque niveau renferme de la nourriture et des réserves dont le but est de vous venir en aide durant vos voyages. Il se peut que vous tombiez sur un commerçant sympathique. Dépensez votre argent sagement.

Des armes peuvent être achetées et leur puissance améliorée. Lors certaines articles sont ramassés. Chargez une arme à temps limite d'utilisation. Des sautes seront offertes sur chaque niveau. Il faut explorer tous les coins et recoins.

Super Armes: Une seule par niveau. À utiliser qu'en dernier recours.

Bonne chance pour cette première aventure de l'Impossamole. Les conseils de jeu ont été limités au minimum. Les surprises sont nombreuses et c'est à vous d'en faire l'expérience. Retrouvez notre sympathique Super Hero dans ses prochaines aventures.



INSTRUCTIONS DE JEU IMPOSSAMOLE

SPECTRUM

Commandes de clavier

Z - déplacement vers le gauche

Q - déplacement vers le haut/bas

B - Feu

Q - Quitter

AMSTRAD

Les commandes de clavier sont les mêmes que dans la version Spectrum. Vous pouvez aussi utiliser la joystick.

COMMODORE 64

Tous les déplacements sont commandés par la joystick branchée sur l'entrée 2.

P - Pause

SPACE BAR - Super Arme

La sélection entre musique et effets sonores sur l'écran des titres en utilisant la joystick.

ATARI ST ET COMMODORE AMIGA

Tous les déplacements sont contrôlés par la joystick.

CTRL - Pause

SPACE BAR - Super Arme

La sélection entre musique et effets sonores sur l'écran des titres en utilisant la joystick.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S10 4FS.

© 1990. Tous droits réservés. Toute copie ou réimpression sans autorisation écrite est strictement interdite.



IMPOSSAMOLE™

IMPOSSAMOLE™

LADEN/ANZEIGEN

CM64-128 Kassette

SHIFT und **RUNSTOP** gleichzeitig drücken. Dann die **PLAY**-Taste der Kassetteneinheit drücken.

CM64-128 Diskette

LOAD "7", **A1** einlegen und **RETURN** drücken.

SPECTRUM 48K Kassette

LOAD einlegen und **ENTER** drücken. Nach Laden des Titeldisplays irgendeine Taste drücken, um mit dem Spiel zu beginnen.

SPECTRUM - 2 + 3

ENTER drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

SCHNEIDER CPC Kassette

Gleichzeitig die **CTRL**, **Taste** und die kleine **ENTER**-Taste drücken. Dann die **PLAY**-Taste des Kassettendeckens drücken.

SCHNEIDER CPC Diskette

RUN DISK einlegen und **RETURN** drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

COMMODORE AMIGA

1. Fernseh-Monitor einschalten und danach den Computer.
2. Die Spielkassette in das Laufwerk DFD oder in das eingebaute Laufwerk einlegen.

3. Der Joystick muß an den Anschluß #2 angeschlossen sein.

4. Das Spiel lädt sich automatisch.

ATARI ST

1. Diskette in das Laufwerk einlegen.

2. Der Joystick muß an den Anschluß #1 angeschlossen sein.

3. Fernseh-Monitor einschalten und dann den Computer.

4. Das Spiel lädt sich automatisch.



Monty streckte sich auf seinem Sonnenbett und überlegte seine Situation. Die Ereignisse seiner bisherigen Abenteuer hatten das herrliche Leben der letzten paar wunderschönen Jahre finanziert. Er besaß alles, was sich ein Malheur nur wünschen konnte – seine eigene Insel in der Sonne und Meer geliebt, die er ja inzwischen wurde – ein wahrhaftes Paradies! Aber er dem Meer zu seinen kleinen hübschen Fischen zuliebe, betrachtete er seine Umgebung und sah wie schön es umgeben ist. Doch hatten ihn endlich noch andere Gedanken heimgeschick – irgendwie vermehrte er die Abenteuer seiner fährlichen Reisen. Monty schloß die Augen, denn er wollte nach diesem anstrengenden Denken von neuem. Plötzlich schien sich die Sonne auf seinen Lidern zu verbrennen. "Nur eine Wille", dachte Monty. Doch in wenigen Sekunden war die ganze Insel von Dunkelheit umhüllt. Schnell öffnete er die Augen und sah, daß eine große Welle die Insel bedeckte. Unterstrahlen schienen von der Welle herab und schwebten über den Boden, als ob sie nach etwas suchten. Ein Strahl kam ihm entgegen und er bekam ein unangenehmes Gefühl im Magen. Das Licht schienerte auf seinem Körper, und der Glanz erblindete seine Augen. Dann ertönte eine Stimme:...

"Monty Mole."

Monty befand sich in einem außerirdischen Raumschiff in Gegenwart von zwei dunklen Gestalten.

"Wer seid ihr?", fragte Monty.

Die Antwort ertönte: "Das brauchst du nicht zu wissen – du bist gewählt worden."

"Wofür? Wofür wollen wissen."

"Du bist gewählt worden, um die Fünf Huter zu vernichten."

"Welche fünf Huter?" erwiderte Monty.

"Ojeigentlich, die die heiligen Schriftrollen des ewigen Lebens gestohlen haben, ohne die unser Planet nicht überleben kann."

"Schweigt spannen zu mir!", überlegte sich Monty. "Wer wie kann ich diese Huter besiegen?"

"Wie werden wir unsere Supergewalten gewinnen. Verwende sie wie mit Vernunft. Kleiner Malheur!"

Und so begibt das Abenteuer...



DAS SPIEL

Das Abenteuer wird auf fünf Level gespielt. Sie dürfen unter den Level 1 - 4 auswählen, aber alle vier müssen vollständig werden, bevor Sie Level 5 geraten. In jedem Level befinden sich Vorräte und Essen, die Sie während der Reise verwenden. Vielleicht begegnen Sie auch einem freundlichen Kaufmann, aber seien Sie vorsichtig mit Ihrem Geld.

Waffen können aufgesammelt werden, und durch sammeln gewisser Gegenstände wird Ihre Wirkung vergrößert. Jede Waffe funktioniert nur eine beschränkte Zeit. In jedem Level gibt es auch versteckte Zimmern, und alles muß untersucht werden.

Superwaffen: deren gibt es nur eine pro Level. Nur im äußersten Notfall verwenden!

Viel Glück bei diesem imposablen Abenteuer. Die Spiellets werden auf ein Minimum reduziert, denn es gibt eine Menge Überraschungen, die ein reines Erlebnis sind. Achten Sie auf unerwartete Superkräfte, die Ihnen helfen werden.

Abenteuern.

SPIELANLEITUNG ZU IMPOSSAMOLE

SPECTRUM

Tastatursteuerung

2 - Nach links

0 - Nach oben/rechts

0 - Feuer

0 - Abbrechen

LEERTASTE - Superwaffe als Alternative können Kompass-, Cursor- oder Interface 2-Joystick benutzen werden.

SCHNEIDER

Die Tastatursteuerung ist wie bei der Spectrum-Version; oder benutzen Sie den Joystick.

COMMODORE 64

Alle Bewegungen werden mit dem Joystick in Port 2 gelenkt.

P - Pause

LEERTASTE - Superwaffe

Den Joystick verwenden, um während des Titeldisplays zwischen Musik und Soundeffekten zu schalten.

ATARI ST

Den Joystick verwenden, um während des Titeldisplays zwischen Musik und Soundeffekten zu schalten.

CTRL - Pause

ESC - Abbrechen

LEERTASTE - Superwaffe

Den Joystick verwenden, um während des Titeldisplays zwischen Musik und Soundeffekten zu schalten.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S10 4PS.

© 1990. Alle Rechte vorbehalten. Unterlizenzen Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.



ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CM64-128 Cassette

Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** + **RUNSTOP**. Premi **PLAY** sul registratore.

CM64-128 Diskette

BATTI LOAD "7", **A1** e premi **RETURN**.

SPECTRUM 48K Kassette

BATTI LOAD "7", **A1** e premi **ENTER**. Quando appare il titolo sullo schermo, premi il tasto qualunque.

SPECTRUM - 2 + 3

Premi **ENTER**. Il programma si carica e gira automaticamente.

AMSTRAD CPC Cassette

Premi contemporaneamente **CTRL** + **ENTER** piccolo. Premi **PLAY** sul registratore.

AMSTRAD CPC Diskette

Premi **RUN** DISK e premi **ENTER**. Il programma si carica e gira automaticamente.

COMMODORE AMIGA

1. Accendi il televisore/Monitor e poi il computer.

2. Inserisci il dischetto nel drive DFD o nel drive incorporato.

3. Assicurati che il joystick sia allacciato alla porta joystick #2.

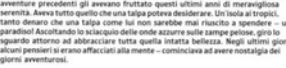
Il gioco si carica automaticamente.

1. Inserisci il dischetto nel drive.

2. Assicurati che il joystick sia allacciato alla porta joystick #1.

3. Accendi il televisore/Monitor e poi il computer.

Il gioco si carica automaticamente.



Monty si era adattato sulla sedia al sole e contemplava la situazione. Le sue avventure precedenti gli avevano fruttato questi ultimi anni di meraviglia serena. Aveva tutto quello che una talpa poteva desiderare. Un'isola ai tropici, il dono denaro che una talpa come lui non sarebbe mai riuscito a spendere, un paio d'adulti! Accanto lo sciaccio delle onde azzurre sulle tampe, proprio lì lo sguardo attorno ad abbracciare tutta quella intelligenza. Negli ultimi giorni alcuni pensieri si erano affacciati alla mente – cominciava ad avere nostalgia dei giorni avventurosi.

Monty chiese gli occhi e decise di farsi un piattino, quando il sole sembrò affievolirsi sulle sue palpebre. "Una novità passeggera" pensò. Ma in pochi secondi, l'intera isola era giombata nell'oscurità. Spalancati gli occhi, vide che l'isola era stata coperta da una enorme rovina dalla quale raggi di luce scartavano sul terreno come in corte di qualcosa. Un raggio avanzava verso di lui e lo "fallite" cominciarono ad agitarsi nello stomaco.

La luce si posò sul suo corpo tremante, fendendogli gli occhi con la sua luminosità accanente. Poi si udi una voce...

"Monty Mole."

Monty era stato teleportato a bordo di una nave spaziale aliena, e si trovava adesso davanti a due Sogno indistinte.

"Chi siete?" chiese Monty.

"Non importa che tu sappia – tu sei il precelto", venne la risposta.

Preceduto per che cosa? replicò Monty.

"Sei stato prescelto per sciogliere i Cinque Custodi."

"Quali Cinque Custodi?" chiese ancora Monty.

"Quelli che hanno rubato i sacri rotoli della vita eterna, senza i quali il nostro mondo non può sopravvivere!"

"Interessante!" pensò Monty.

"Ma in che modo posso sciogliere questi Custodi?"

"Ti daranno i nostri sacri super poteri. Usali con saggezza, piccola talpa!"

E l'avventura cominciò...

COME GIOCARE

Il gioco si svolge su cinque livelli. Da 1 a 4, puoi selezionare un livello a caso, ma per eseguire il livello 5 devi aver completato i quattro precedenti.

Ogni livello contiene cibo e rifornimenti per il tuo viaggio. Puoi anche trovare un negoziante ben disposto. Sii attento a spendere bene il tuo denaro.

Le armi possono essere raccolte e potenziate solo quando raccogli certi oggetti. Ogni arma può essere usata entro un tempo massimo. In ogni livello sono state

disegnate alcune nuove. Ogni cosa deve essere esplorata.

Super Armi: Ce n'è solo una per livello. Usala solo in casi estremi.

Buona fortuna. In questa prima avventura della Talpa Impossibile, i navigerimenti sono stati tenuti al minimo. Le sorprese da vivere sono numerose. Ci saranno altre avventure del nostro simpatico Super Krow.



ISTRUZIONI

SPECTRUM

Centrolli Tastiera

2 - Muove a Sinistra

0 - Muove a Sinistra

0 - Fuoco

0 - Abbandona

BARRA SPAZIATRICE

Super Arma oppure usa joystick. Kompass, Cursor o Interface 2.

AMSTRAD

I controlli tastiera sono gli stessi della versione Spectrum, oppure usa il joystick.

COMMODORE 64

Tutti i movimenti si controllano con il joystick nella porta 2.

P - Pause

LEERTASTE - Superwaffe

Per selezionare tra musica ed effetti sonori, usa il joystick sulla videata titolo.

ATARI ST

Tutti i movimenti si controllano con il joystick.

CTRL - Pause

ESC - Abbandona

BARRA SPAZIATRICE

Per selezionare tra musica ed effetti sonori, usa il joystick sulla videata titolo.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S10 4PS.

© 1990. Tutti i diritti riservati. Il programma è coperto da copyright. Copiature, affitto o rivendita in qualunque modo effettuati, sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.

